

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang mana guru mempunyai peran besar ketika mengembangkan kurikulum ini. Hak yang kuat dipunyai guru ketika menyusun serta mengaplikasikan pembelajaran di kelas, utamanya ketika menjabarkan kompetensi dasar serta kompetensi inti. Aplikasi pembelajaran di kelas bisa dengan terarah serta terencana sebagai usaha peraih tujuan pembelajaran. Kurikulum tidak hanya bermaksud guna menaikan kemampuan peserta didik pada bidang akademik, namun pula pada non akademik. Peranan kurikulum sangat penting guna membuat pribadi peserta didik guna menjadi lebih baik (Widya, C: 2017).

Pada Kurikulum 2013 salah satu materi teks yang diajarkan adalah teks cerita rakyat (hikayat) pada jenjang SMA Kelas X. Materi ini terdapat pada Kompetensi Dasar 3.7 yaitu “Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis.” serta Kompetensi Dasar 4.7 “Menceritakan kembali isi cerita rakyat yang didengar dan dibaca”. Kemudian diturunkan menjadi beberapa indikator pencapaian kompetensi (IPK) diantaranya, (1) Melakukan identifikasi isi pokok hikayat dengan bahasa sendiri, (2) Melakukan identifikasi karakteristik hikayat, (3) Melakukan identifikasi nilai-nilai yang terdapat dalam hikayat, (4) Membandingkan alur cerita dalam hikayat dan cerpen, (5) Mengubah isi cerita hikayat dengan wujud bentuk cerpen (6) Bercerita kembali isi hikayat dengan wujud cerpen.

Cerita Rakyat dijadikan satu diantara karya sastra sebagai mata ajar di sekolah, terkhusus kelas X Sekolah Menengah Atas. Cerita yang ada pada masyarakat sebuah wilayah terkait asal-usul ataupun kejadian dari wilayahnya disebut cerita rakyat. Cerita rakyat dilestarikan ataupun diwariskan dengan wujud lisan dengan turun menurun. Penuturan cerita rakyat juga dengan tradisi, terkadang dilaksanakan suatu pagelaran guna melestarikannya. Penuturan cerita rakyat juga dilaksanakan dengan lisan, belum menggunakan tulisan ataupun media cetak. Terkadang penuturan cerita rakyat secara lisan dengan pencerita terhadap pendengar pada satu waktu serta terkadang mempunyai fungsi hanya sebagai hiburan ataupun nasihat.

Didasarkan hasil wawancara dengan Ibu Anisa Sayuti, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia MA Swasta Miftahul Falah Diski. Pada tanggal 16 Januari 2023, menjabarkan bahwasanya hasil belajar peserta didik di materi teks cerita rakyat, serta memakai materi ajar pada siswa kelas X belum optimal. Terdapat kelemahan yang perlu diperbaiki. Pertama Ibu Anisa Sayuti, S.Pd., menjabarkan bahwasanya ketika mengajar, beliau hanya memakai bahan ajar serta media yang ada disekitar lingkungan sekolah. Seperti buku teks Bahasa Indonesia yang diproduksi oleh kemdikbud tahun 2017. Padahal ada banyak sumber materi yang dapat digunakan selain buku. Sehingga sumber belajar yang digunakan kurang bervariasi, hal ini berpengaruh pada siswa guna meraih kompetensi, yang diakibatkan dari kenyataan bahwasanya pada silabus atau kurikulum, materi ajar hanya tertulis secara garis besar dengan wujud "materi pokok". Padahal ada banyak sumber yang tersedia diberbagai platform saat ini membuat pemilihan

materi ajar yang tepat menjadi tugas yang menantang, mengharuskan guru untuk membuat pilihan yang tepat dan terinformasi ketika memilih buku, artikel, dan materi pendukung (Cunningswoth, 1995:1). Hal tersebut selaras atas penelitian yang menjelaskan masalah sumber materi ajar yang digunakan guru kepada siswa. Aisyah A, Evih N dan Triyanto (2020) menjabarkan bahwasanya permasalahan yang kerap guru hadapi mempunyai kaitan atas bahan ajar yakni pemberian materi pembelajaran atau bahan ajar dari guru yang terlalu sedikit ataupun terlalu luas, terlalu dangkal ataupun terlalu mendalam, urutan penyajian yang tidak tepat serta jenis materi ajar yang tidak selaras atas kompetensi yang ingin diraih siswa. Berkaitan atas buku sumber kerap terjadi tiap pergantian buku, pergantian tahun ataupun pergantian semester.

Guru memerlukan media pembelajaran supaya siswa dapat menerima materi ajar ataupun informasi dengan baik. Penuntutan memakai media pembelajaran pada guru wajib selaras dengan perkembangan zaman. Guru sebagai fasilitator mempunyai peran menciptakan keadaan belajar yang edukatif, inovatif, aktis beserta kreatif. Fasilitas tersebut bisa berwujud bahan ajar ataupun perangkat ajar berwujud internet, komputer, televisi, film serta audio visual. Keberlangsungan perkembangan media pembelajaran secara cepat serta menciptakan budaya baru. Karakteristik yang dominan ialah timbulnya inovatif beserta kreativitas. Secara langsung peserta didik mempunyai keterlibatan pada kegiatan mencakup bereksplorasi, merasakan, mendengar serta melihat.

Revolusi teknologi yang telah terbentuk sejak bertahun-tahun lalu merupakan cara baru untuk membantu masyarakat mendapatkan informasi dengan mudah. Hal tersebut bisa dilaksanakan memakai media digital.

Satu diantara media digital yang bisa dipakai sebagai fasilitator atau media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah dengan berbantu aplikasi macromedia flash. Macromedia Flash berarti satu diantara software komputer yang dipakai guna mendesain animasi. Proses pembelajaran yang memakai macromedia flash siswa tidak hanya menghayal, namun siswa bisa melihat secara langsung konsep yang dijabarkan guru. Dengan memakai multimedia pembelajaran dengan basis flash, penyampaian materi bisa diberikan dengan lebih menarik serta lebih lengkap, lebih efisien waktu, selanjutnya dengan memakai animasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran dengan basis flash minat belajar siswa makin bertambah.

Pemakaian macromedia flash menyajikan peragaan ataupun simulasi yang bisa mempermudah siswa ketika memahami materi pembelajaran hingga siswa bisa menangkap konsep materi dengan benar serta baik juga bisa diimplikasikan pada kehidupan keseharian. Keunggulannya ialah bisa membentuk animasi gerak, peralihan warna beserta bentuk, tombol interaktif obyek atau movie, animasi mengikuti jalur beserta animasi masking, visualisasi beserta simulasi, kuis interaktif, game, presentasi, form, animasi logo, serta bisa di publish ataupun dikonversi pada beberapa tipe.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang terkait guna memberi dukungan ketika mengembangkan materi ajar teks cerita rakyat berbantu aplikasi

macromedia flash sebagai berikut: Dalam penelitian Azrianti, V. P., & Sukma, E. (2023). Produk akhir penelitian ini ialah media pembelajaran tematik menggunakan macromedia flash. Hasil penilaian memakai angket oleh kedua ahli mendapatkan prosentase senilai 92,72% yang memperlihatkan bahwasanya golongan media sangat valid. Dilanjutkan melaksanakan uji praktikalitas dengan penyebaran angket respon pada guru beserta siswa. Hasil respon siswa didapatkan data sejumlah 19 siswa dengan total nilai 96%, selanjutnya hasil respon guru didapatkan nilai sejumlah 95%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwasanya media yang sudah dibentuk dengan sangat praktis. Selain respon siswa menjabarkan bahwasanya media tersebut sangat praktis, dari respon guru dengan total mendapatkan nilai 95%. Sesudah menyebarkan angket dilaksanakan di sekolah pertama, maka dilaksanakan penyebaran pada media sekolah yang lain, dengan mendapatkan hasil sejumlah 89%, sampai bisa diinterpretasikan bahwasanya media pembelajaran memakai macromedia flash ini sangat praktis.

Kemudian pada penelitian Nekasari, M (2017) Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwasanya diperlukan variasi bahan ajar cerita rakyat bagi pembelajaran Bahasa Jawa SMP di Kabupaten Brebes. Bahan ajar itu ialah bahan ajar bacaan cerita rakyat JakaSuaya yang mempunyai kandungan nilai-nilai kebijaksanaan, keberanian serta kegigihan. Hasil dari uji coba grafis telah memperlihatkan bahwasanya bahan ajar cerita rakyat ini telah layak dipakai untuk pembelajaran, tetapi terdapat perbaikan yang dilaksanakan di uji ahli materi terdapat beberapa bagian yang diperlukan perbaikan hingga benar.

Di buku teks siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi teks cerita rakyat (hikayat), yang termuat pada KD 3.7, 4.7 Perumusan kompetensi dasar 3.7 yaitu melakukan identifikasi nilai-nilai dan isi hikayat. Beserta kompetensi dasar 4.7, yaitu pengembangan makna (nilai beserta isi) hikayat. Peneliti melakukan riset dengan melihat keselarasan antara RPP dengan indikator pembelajaran yang akan diraih. Hasilnya pada kompetensi Dasar 3.7 pada bab hikayat ini contoh yang disediakan kurang, tetapi hanya bacaan teks hikayat yang setelahnya siswa melakukan analisis sendiri. Selain itu, pada KD 4.7 yaitu Bercerita kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang dibaca serta didengar, jelas dikatakan bahwa yang menjadi tujuan adalah siswa bisa bercerita kembali isi cerita rakyat sedangkan, pada indikator pencapaian kompetensi tidak dicantumkan materi langkah-langkah menceritakan kembali dengan menggunakan teori melainkan siswa langsung mengerjakan latihan yang diberikan guru. Pada RPP guru KD 3.7 terdiri dari tiga indikator pencapaian kompetensi, dan KD 4.7 terdiri dari 2 indikator pencapaian kompetensi. Berdasarkan hasil analisis masih ada kekurangan pada materi lama, sehingga diperlukan pengembangan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas dinyatakan bahwa akibat dari kurangnya penggunaan sumber materi ajar dan media yang digunakan guru bahwa hasil belajar siswa tidak memenuhi KKM. Artinya karena tidak adanya materi ajar lain yang digunakan guru, hingga ketika penyampaian materi kurang optimal diterima murid, ditambah penggunaan media yang diberikan guru juga hanya buku teks. Hal itu selaras atas yang dijabarkan Tessmer (1993) pada bukunya "Planning and Conducting Formative Evaluations" bahwasanya materi ajar pembelajaran bertalian langsung dengan hasil serta proses belajar siswa

Tetapi faktanya, hasil nilai siswa pada materi ini masuk pada kategory rendah dibawah KKM, yaitu dibawah 72. Maka perlu dilakukan pengembangan materi terhadap teks cerita rakyat, guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks cerita rakyat (hikayat) ini. Peneliti akan mengembangkan dua indikator tambahan yang diharapkan mampu menambah pemahaman siswa lebih baik mengenai teks cerita rakyat (hikayat).

Didasarkan referensi dari penelitian yang terkait, maka peneliti mencoba melakukan implikasi materi ajar yang ada aspek pengembangan materi teks cerita rakyat (hikayat) berbantuan aplikasi *macromedia flash* ketika melaksanakan penelitian guna pengembangan materi ajar, melakukan pengujian kelayakan serta menguji efektifitas media pembelajaran teks cerita rakyat berbantuan aplikasi *macromedia flash* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Materi Teks Cerita Rakyat Berbantu Aplikasi *Maromedia Flash* Kelas X SMA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Didasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka bisa diidentifikasi beberapa masalah sebagaimana berikut:

1. kurangnya sumber media dan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, dan hanya berfokus pada buku teks Bahasa Indonesia siswa kelas X MA Swasta Miftahul Falah Diski.

2. Terdapat kekurangan pada materi lama yaitu materi masih belum memenuhi kompetensi dasar 3.7 dan 4.7.
3. Hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi hal tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti mempunyai keterbatasan pada penelitian ini, yakni:

1. Materi yang dikembangkan dengan bantuan media Macromedia Flash adalah materi teks cerita rakyat (hikayat) kelas X SMA.
2. Pembatasan materi teks cerita rakyat di kompetensi dasar 3.7 yakni “Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis.” beserta Kompetensi Dasar 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat yang didengar dan dibaca.

1.4 Rumusan Masalah

Didasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini yakni:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantu aplikasi *Macromedia Flash* kelas X MA Swasta Miftahul Falah Diski?
2. Bagaimana bentuk materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantu aplikasi *Macromedia Flash* kelas X MA Swasta Miftahul Falah Diski?

3. Bagaimana kelayakan materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantu aplikasi *Macromedia Flash* kelas X MA Swasta Miftahul Falah Diski?
4. Bagaimana keefektifan materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantu aplikasi *Macromedia Flash* kelas X MA Swasta Miftahul Falah Diski?

1.5 Tujuan Penelitian

Didasarkan latar belakang beserta rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yakni:

1. Mengetahui proses pengembangan materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantuan aplikasi *Macromedia Flash* kelas X MA Swasta Miftahul Falah Diski.
2. Mengetahui bentuk materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantuan aplikasi *Macromedia Flash* kelas X MA Swasta Miftahul Falah Diski
3. Menguji kelayakan materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantuan aplikasi *Macromedia Flash* kelas X MA Swasta Miftahul Falah Diski.
4. Menguji keefektifan materi ajar pada teks cerita rakyat (hikayat) berbantuan aplikasi *Macromedia Flash* kelas X MA Swasta Miftahul Falah Diski

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat yang dihasilkan dari pengembangan serta penelitian ini yakni guna mendapatkan materi ajar materi teks cerita rakyat (hikayat) berbantu aplikasi *macromedia flash*. Hasil dari penelitian diinginkan bisa memberikan banyak manfaat teoritis ataupun praktis sebagaimana berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini mempunyai manfaat teoritis yakni guna mengembangkan ilmu pengetahuan serta menambah khazanah ketika mempelajari teks cerita rakyat. Penelitian ini diinginkan bisa memberi manfaat untuk perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia, terkhusus di bidang penelitian pengembangan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Untuk Guru
 - a. Sebagai pedoman tambahan guna melakukan analisa permasalahan yang dirasakan siswa saat memahami teks cerita rakyat. Lain dari pada itu, hasil penelitian ini bisa menjadi masukan untuk guru bidang studi Bahasa Indonesia guna lebih kreatif beserta aktif ketika menaikkan kualitas pembelajaran terkhusus pada materi teks cerita rakyat.
2. Untuk siswa
 - a. Menaikkan keterampilan dasar siswa ketika mempelajari Bahasa Indonesia
 - b. Pembiasaan diri untuk siswa guna mengembangkan kesadaran berpikir, mandiri beserta aktif ketika mendapatkan konsep.
3. Untuk Peneliti
 - a. Menaikkan kemampuan dalam pengembangan materi pembelajaran teks cerita rakyat dengan aplikasi macromedia flash sebagai media, dengan kriteria praktis serta valid yang bisa memberi bantuan pada peneliti, guru ataupun siswa sebagai calon pendidik pada kegiatan pembelajaran .

4. Untuk Sekolah

- a. Sebagai bahan referensi ataupun informasi sekolah guna melihat kemampuan siswa ketika memahami teks cerita rakyat. Lain dari pada itu, guna memberi dorongan untuk sekolah guna menciptakan materi ajar berbantu aplikasi macromedia flash sebagai media pembelajaran yang selaras atas keperluan siswa.

